AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
E TRE PER MSX

N° 3
GENNAIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

NIGEL STEVENSON
La rosa scarlatta
(HEROIC FANTASY)

FRANK' HERO' RUSSEL
Unico soprevvissuto
(GUERRA)

ROGER BARROW
Triangolo maledetto
(FANTASCIENZA)

Edizioni HOBBY s.r.l. - MI - Distribuzione: MePe V.le Famagosta, 75 - 20142 MILANO
Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

CONSULENTE GRAFICO ADVENTURES
Adelaide Mansi

SCENEGGIATORE
Joe Key

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l.
V.le dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

Editoriale

Amici di Explorer, l'Avventura continua! E a quanto pare si fa sempre più avvincente e densa di sfida...
Quasi tutti avrete certamente notato come si stia diffondendo la 'febbre' dell'Avventura: riviste, trasmissioni televisive ed iniziative 'dal vivo' con spedizioni nei luoghi più sperduti ed inaccessibili del nostro caro pianeta testimoniano questo crescente interesse per il mondo dell'Avventura, in una cornice di rischio, esplorazione, scoperte e tante emozioni.
È giusto quindi che anche noi di Explorer si dia un valido contributo a questo fenomeno così eccezionale, e come vedrete dai giochi di questo numero il contributo è più che valido, ma non solo nei giochi: il nostro 'corso' sta riscuotendo successo tra tutti gli 'Avventurieri in erba', e non sono mancate le lettere di complimenti e quelle di ringraziamento da parte di giovani 'esploratori' che da tempo erano prigionieri in un sotterraneo o in una buia caverna, e che hanno visto la luce grazie al 'corso'... siamo felici di avervi tirato fuori, amici, ma la prossima volta leggetevi prima i consigli ed affrontate l'ignoto solo quando vi sentirete 'preparati'!
Lo stesso consiglio vale anche per coloro che ci hanno inviato appelli disperati, e in più quello di non disperare se il loro caso specifico non è ancora stato affrontato: nel 'corso' ci sforzeremo di toccare tutti gli argomenti possibili ed immaginabili, e se qualcosa dovesse sfuggirci potremo sempre creare un'appendice al corso da tenere come memorandum... cosa ne dite?
Passiamo quindi ai giochi di questo numero, che soddisferanno la maggior parte di coloro che hanno scritto per proporre nuove ambientazioni e nuovi generi 'avventurosi'.
La prima farà saltare di gioia i fans di Bilbo Baggins, il famoso Hobbit di Tolkien, e tutti gli appassionati della Heroic Fantasy in genere: si intitola "La Rosa Scarlatta" ed è una leggenda ricca di ingredienti 'magici' e di personaggi fiabeschi, insaporita da enigmi di ogni tipo che sapranno stuzzicare la vostra 'materia grigia' fino a farvi dimenticare che state giocando... perciò state attenti!
La seconda Avventura nasce dalle ceneri di una cittadina distrutta dai bombardamenti, e vi trasporterà in una vicenda da 'eroi di guerra': ma non aspettatevi combattimenti, per ora ci sarà solo da risolvere il grosso problema di raggiungere il campo nemico al di là di una montagna, ed è già abbastanza per farvi passare qualche notte insonne...
Infine un grande ritorno atteso da tutti i lettori più fedeli: l'Agente Speciale Roger Barrow affronta in una missione finale il terribile segreto del Triangolo Maledetto, per distruggere da solo la fonte di potere degli extraterrestri...e l'avventura questa volta vi porterà molto, molto lontano da casa!
Che ne dite, ce n'è abbastanza da tenervi impegnati fino al prossimo numero?

BUON DIVERTIMENTO
LA REDAZIONE

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato CBM riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.

Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura. Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".

Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco. Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola. Naturalmente il vantaggio, finora sconosciuto agli appassionati delle Avventure Made in Italy, è quello di non doversi preoccupare di stupidaggini quali quella di 'non mettere più di uno spazio tra le parole', oppure 'usare solo la prima persona' o ancora 'non usare più di due parole': metteteci quanti spazi volete e quante parole preferite, ci penserà il programma a contenere la vostra esuberanza in una sola riga di testo! E ricordatevi che potete usare sia la prima persona che la seconda (ENTRO, ENTRA, etc.).

Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro CBM risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!).

La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato. Bisogna però tener presente che il messaggio "NON

PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU o G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.). Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale anche nelle locazioni dotate di grafica.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre.
Inoltre potete cambiare il colore del bordo, dello sfondo e dei caratteri digitando le tre istruzioni BORDo, FONDo, e COLOre seguite dai sedici colori del Commodore definiti nel modo seguente: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste, PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA, GRIGio, GR12 O FUMO, PISEllo, AZZUrro E GR15 O SMOG.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi

anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L. Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere. Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: rispondendo R alla domanda "Disco, Registratore o Ram (D,T,R)?" che vi viene posta dopo aver digitato SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere rispristinata in qualsiasi momento rispondendo alla stessa domanda nello stesso modo dopo aver digitato LOAD.
Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (rispondendo T alla domanda) e col disco (la risposta è D), che vengono però eseguite in genere solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro commodore cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso dovrete fornire al programma un nome da dare al file della situazione di gioco.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da perte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situai gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resettare il Computer; il secondo è un modo meno educato di fermare il gioco ...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumula di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.

Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.

Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitare RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.

Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.

I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.

Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).

Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).

Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).

L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.

Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.

In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.

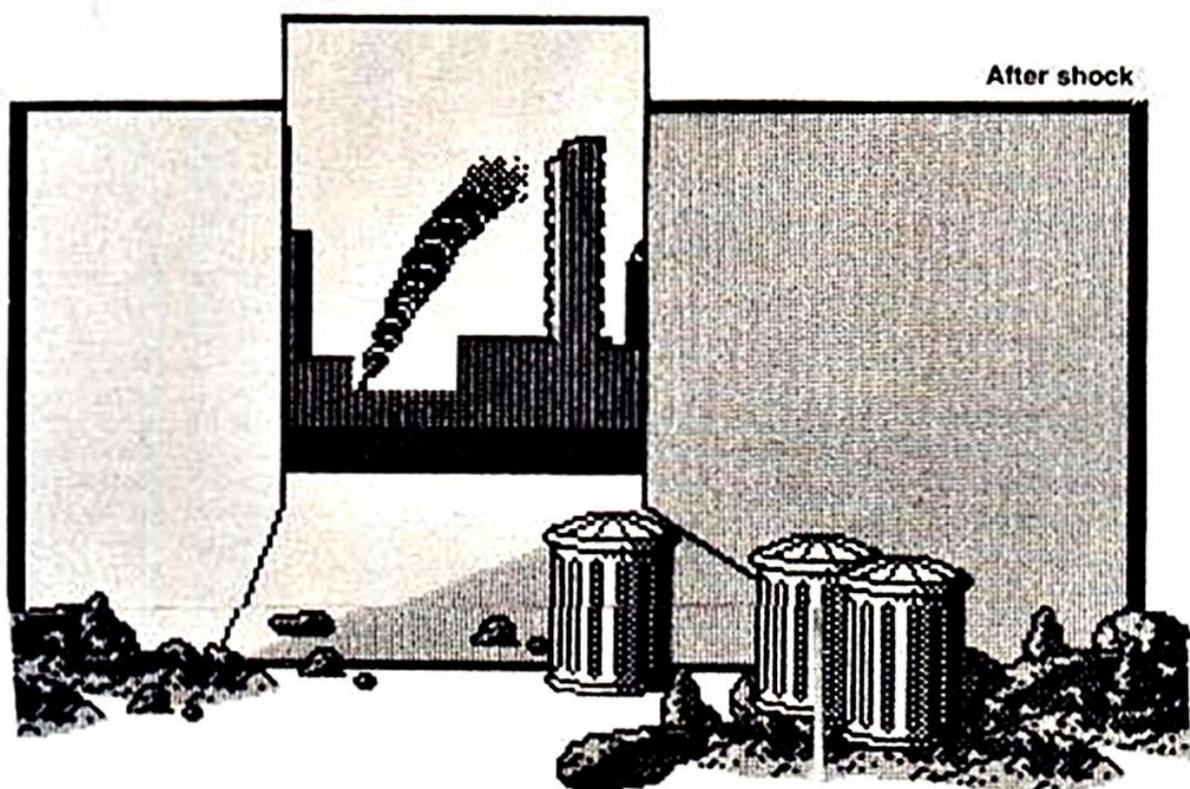
Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

Recensioni

Adventure news, ovvero le ultime novità sulle adventures. Leggendo questa rubrica scoprirete quali sono le ultime creazioni delle grandi Case di Software; inoltre, vi racconteremo la trama di ogni nuova adventure con critiche e commenti, dandovi così un'idea su come essa è.
Se siete degli appassionati di adventures e volete essere sempre informati, non potete mancare a questo appuntamento!

PHANTASIE

Iniziamo subito con un capolavoro, PHANTASIE, l'ultima nata della Strategic Simulation. (Per CBM 64).
Atmosfera medioevale; siete sulla misteriosa isola di Gelnor e, con un pugno di uomini ai vostri ordini, dovete trovare 9 preziosissimi anelli nascosti nelle segrete del castello dell'isola.
Ma l'impresa non è facile: infatti, Gelnor è devastata dal terribile Nikademus e dai suoi Cavalieri Neri. Nessuno sa dove viva il pericoloso Nikademus, un vero Signore del Male, servito dai Cavalieri Neri che girano per l'isola devastando le città e ordinando sacrifici ed omaggi al loro Signore.
Innanzi tutto dovrete reclutare i vostri uomini, al massimo 6, fra una schiera di soldati, monaci, cavalieri, ladri e maghi. Ognuno ha caratteristiche e poteri differenti e vi potrà essere utile nei vari combattimenti. Poi, armate il vostro piccolo esercito e cercate di guadagnare del denaro per le munizioni e i viveri. Gelnor è popolata anche da mostri di ogni tipo che spesso vi attaccheranno. Potrete scegliere se fuggire, domandare grazia o trattare con i mostri, selezionando la voce corrispondente sul lato destro dello schermo; ma, ricordatevi che se vincerete una battaglia aumenteranno i punti d'esperienza dei vostri uomini e guadagnerete un lauto bottino.
Un aspetto interessante di questa adventure è che non avrete bisogno di perdere molto tempo leggendo interi libri di istruzioni; potrete iniziare dal primo livello, per cimentarvi poi negli altri più difficili, usando il manuale come comoda guida.

Phantasie

After shock

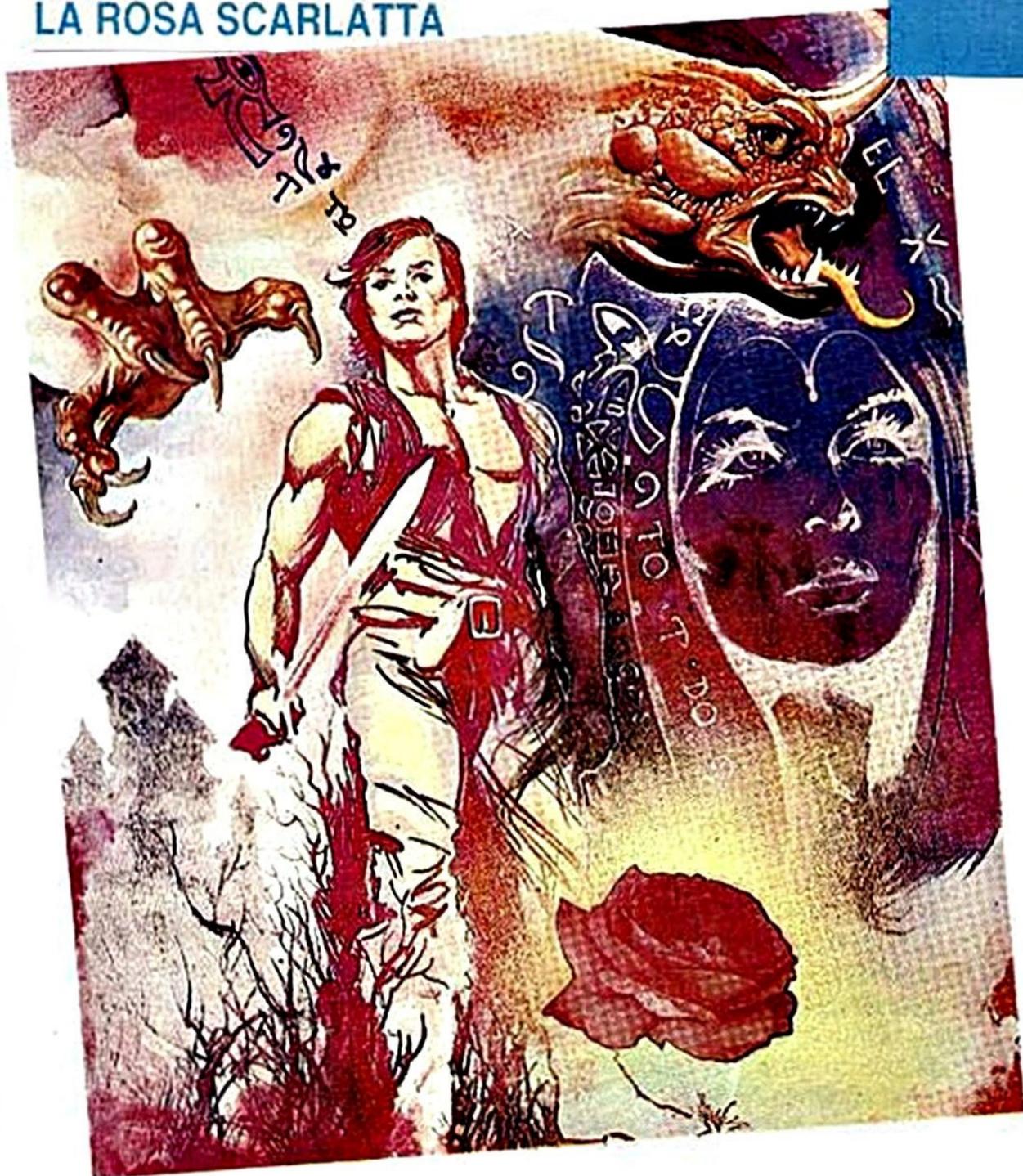
Se amate esplorare terre sconosciute, combattere con i più strani mostri, scendere in buie caverne sotterranee entrando attraverso passaggi segreti, questa è l'adventure che fa per voi!

AFTER SHOCK

Il sistema di raffreddamento della Centrale nucleare di Thantos è fuori uso; l'intera città è minacciata dalla possibilità dell'esplosione del reattore a cui seguirebbero radiazioni mortali.
In AFTER SHOCK (per SPECTRUM 48 K) ci viene riproposta, quindi, una situazione tipo Chernobyl e voi, in qualità di ingegneri, siete gli unici che potete evitare che il dramma si ripeta.
Dopo alcune piccole scosse di terremoto, la situazione si aggrava sempre più e la città viene evacuata; purtroppo anche gli operai addetti alle riparazioni della Centrale fuggono terrorizzati.
Sembra che per Thantos non ci sia proprio più nulla da fare: la Centrale esploderà e la città non potrà più essere abitata.
Restate solo voi come ultima speranza!
Anche se sembra banale, il vostro primo problema è di raggiungere la Centrale, che è dall'altra parte della città rispetto all'ufficio in cui vi trovate.
Siete all'ultimo piano di un grattacielo: l'ascensore è fuori uso perché manca la corrente e nelle scale sta divampando un incendio. Raggiungere il piano terra non è un'impresa facile!
Il successo di ogni cosa che fate dipenderà dalle parole che scriverete: solo se formulerete frasi giuste e complete riuscirete ad andare avanti.
Purtroppo il vocabolario è abbastanza limitato, è ciò complica notevolmente le cose. Il gioco rischia di diventare un puro esercizio di parole.
Una volta fuori dal palazzo, vi troverete in una città già distrutta dal terremoto in cui l'atmosfera di abbandono e desolazione è resa davvero bene.
Questa è un'avventura grafica e, sebbene i disegni siano pochi, essi sono eseguiti in modo superbo ed alcuni sono animati con molto realismo.
La trama è avvincente e il gioco è davvero impegnativo; peccato per il vocabolario!

ZZAP!
PROVE E TEST DEI MIGLIORI
VIDEO GIOCHI
NOVITÀ, ATTUALITÀ, RECENSIONI
DEI MIGLIORI VIDEO GIOCHI
e ADVENTURES
PER: C 64 ☆ C 16 ☆ MSX ☆ SPECTRUM
ZZAP! È
LA VOSTRA RIVISTA
Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta

Nigel Stevenson

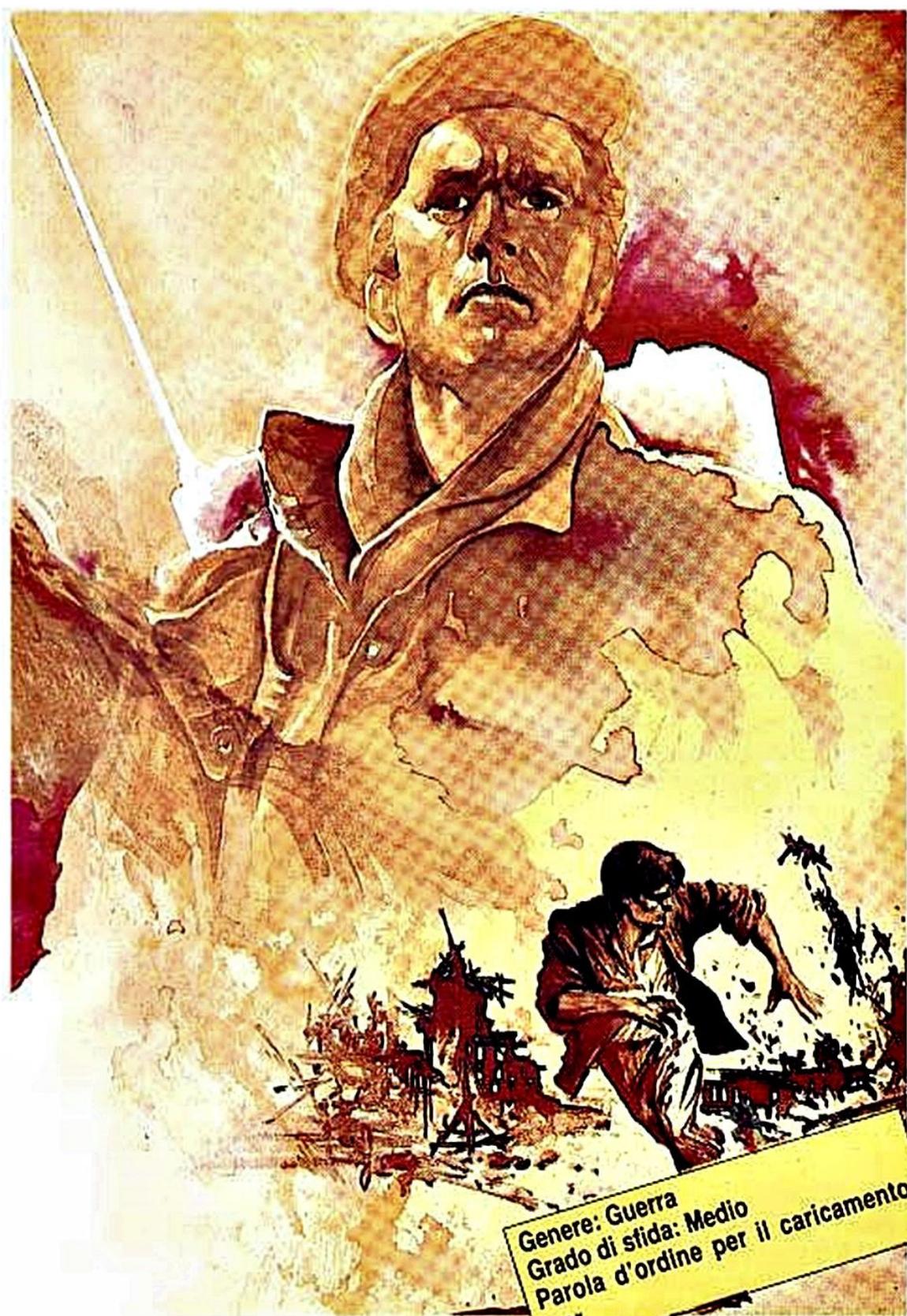
LA ROSA SCARLATTA

Nigel era un ragazzo come tutti gli altri, e al pari dei suoi coetanei amava moltissimo esplorare i boschi in cerca di funghi o di more; soltanto lui, però, osava arrischiarsi fino alle fitte foreste che ricoprivano la Montagna del Teschio, un luogo dal quale anche gli adulti si tenevano alla larga.

I misteri attraevano in modo particolare la fertile mente di Nigel Stevenson, e quando un vecchio, giù al villaggio, gli narrò la leggenda della Rosa Scarlatta, egli non ebbe più dubbi: sarebbe andato fino alla Montagna ed avrebbe esplorato i boschi alla ricerca del misterioso fiore: se la leggenda

aveva una pur minima fondatezza la sua vita sarebbe diventata molto più avventurosa di quanto già era!
Rievocò nella sua mente la leggenda, facendola scorrere lentamente come un film, e guastandone ogni particolare.
La storia narrava di un Mondo parallelo al nostro ed accessibile solo attraverso l'incantesimo: in quel mondo un malvagio Mago conosciuto come Dharvon l'Oscuro lottava per strappare al Re di Aaren Dor il regno della magica vallata dove il sovrano viveva coi suoi sudditi: Dharvon aveva rapito la bellissima figlia del Re di Aaren Dor, la principessa Tanya, rinchiudendola in una segreta del gigantesco labirinto sotterraneo che si snodava sotto la valle, e ponendo un Drago a guardia della fanciulla.
Nessuno, nella valle, era riuscito a liberare la principessa, e prima o poi il sovrano avrebbe ceduto ai ricatti di Dharvon, consegnandogli la corona e condannando così gli abitanti della valle ad un futuro da incubo...
Ma un altro Mago, meno potente ma certamente molto più onesto di Dharvon, decise di aprire una porta tra il magico mondo della vallata e la nostra dimensione, ponendo una magica rosa scarlatta in un luogo del nostro mondo dove soltanto i più prodi avrebbero osato arrivare: quel luogo era la Montagna del Teschio. Così facendo solo dei giovani coraggiosi avrebbero, forse, trovato la Rosa, e se il Destino lo concedeva sarebbero stati proiettati nella magica vallata di Aaren Dor per affrontare Dharvon l'Oscuro e liberare la principessa Tanya...
Nigel si lasciò andare con la fantasia...chissà quanti altri giovani avevano già affrontato quel destino...forse tutti quelli che si diceva fossero scomparsi sulla Montagna...
Ma il pensiero di ciò che avrebbe potuto trovare in quel mondo incantato lo riempiva di entusiasmo: il vecchio gli aveva parlato di due oggetti magici che avrebbero potuto aiutare, secondo la leggenda, gli aspiranti liberatori della principessa: i due oggetti erano una pergamena ed una spada incantata, ma la leggenda non menzionava il modo in cui essi potevano essere ottenuti...quello era un compito che toccava all'aspirante eroe. Il solo aiuto che era riuscito a strappare al vecchio del villaggio era stato un consiglio: rispettare gli abitanti della vallata e presentarsi al mago onesto come inviati del Re di Aaren Dor ...un utile consiglio, pensò Nigel, ma restavano tanti enigmi da risolvere: la spada, la pergamena, e persino la Rosa stessa erano per lui oggetti velati di mistero, dei quali avrebbe dovuto scoprire il luogo ove erano nascosti e la loro funzione in tutta la leggenda...ma il premio per chi avesse penetrato il mistero era l'amore di una splendida fanciulla e l'eredità al trono di suo padre, quindi uno splendido futuro come sovrano di un mondo fantastico.
Il giorno successivo Nigel lasciò il villaggio e raggiunse a piedi il bosco sulla Montagna del Teschio, nel quale, dopo molte ore di esplorazione, finì col perdere ogni senso d'orientamento ed ogni possibilità di ritrovare la via di casa.
Forse la Montagna aveva fatto un'altra vittima, o forse Nigel avrebbe trovato davvero la Rosa Scarlatta: tutto era in mano al Destino, ora, anche la sua vita...

Genere: Heroic Fantasy
Grado di sfida: Medio/Difficile
Parola d'ordine per il caricamento: legend

Frank Hero
UNICO SOPRAVVISSUTO

Frank "Hero" Russel, conosciuto dagli alleati col nome in codice di "Falco Rosso", fu colui che cambiò le sorti della Nazione con il suo coraggio e la sua intelligenza.
I libri di storia non menzionano il suo nome, ma chiunque, tra coloro che *vissero* quella guerra, potrebbe dirvi qualcosa su di lui, e pronunciando il suo nome con rispetto e commozione.
Ma nessuno può comprendere in pieno le gesta di un eroe di guerra senza aver vissuto quegli attimi terribili tra il fuoco delle armi nemiche e la distruzione dei bombardamenti, ed è per questo che vi narreremo i fatti reali che trasformarono la vita di Frank Russel in un simbolo di coraggio ed abnegazione.
Tutto cominciò la mattina successiva al terribile bombardamento che distrusse la cittadina di Westriver, un pacifico villaggio ai piedi del Monte Crowbeak, uccidendo un migliaio di persone innocenti che non immaginavano nemmeno lontanamente di essere il bersaglio di un nemico spietato e crudele.
La notte del bombardamento Frank "Hero" Russel stava cercando di mettersi in contatto con gli alleati per mezzo di una vecchia trasmittente nascosta nella cantina di una casa diroccata, e fu un vero miracolo se non venne travolto dalle macerie quando l'inferno scoppiò sulla sua testa, annientando ogni cosa.
Quando si risvegliò era al buio, e non ricordava assolutamente niente di ciò che era successo: sentiva soltanto un fortissimo dolore al cranio, e toccandosi la testa scoprì di avere una seria ferita ad una tempia, ma per fortuna non così grave da essere in pericolo di vita.
Cercò di penetrare il buio intorno a sé, ma non riuscì a distinguere nessuna forma...si concentrò, con le orecchie tese per cogliere anche suoni impercettibili e quello che udì fu l'orrendo gracchiare dei corvi, un suono di morte che lo riportò improvvisamente alla realtà e risvegliò nella sua mente confusa il ricordo della guerra...con tutte le sue forze strisciò nel buio verso un ostacolo qualsiasi che gli rivelasse il luogo dove si trovava, e intanto si sforzava di ricordare cosa diamine stesse facendo quando tutto si era oscurato...
Toccò una parete, poi si spostò di nuovo, cautamente, nel buio fino a raggiungere quella opposta...strisciò lungo ognuna delle pareti, ma non c'era traccia di uscite!
Gli sembrava di essere prigioniero di un incubo terribile e lottò contro se stesso per non farsi prendere dal panico, affidandosi alla logica, come se quella fosse stata una situazione normale: se era entrato in quel luogo doveva pur esserci un'apertura, e se mancavano porte e finestre allora l'apertura doveva essere una botola: controllò il pavimento e sebbene non vi scoprì, strisciando, alcuna botola, quella ricerca rivelò un ammasso di macerie sotto le quali sembrava nascondersi una vecchia gradinata...l'uscita era sopra la sua testa, ma avrebbe dovuto lavorare sodo per tirare fuori la scala dalle numerose macerie che formavano un muro invalicabile: con tutta l'energia che gli restava cominciò a scavare, incurante dei graffi alle mani, facendo volare intorno a sé polvere e detriti, finché i gradini di marmo cominciarono ad apparire sotto le sue dita e uno spiraglio di luce in cima alla scala riaccese le sue speranze: si preparò a sollevarsi verso la sua unica possibilità di salvezza, facendosi strada tra il buio e la polvere e spingendo in alto l'ostacolo che sembrava ricoprire l'apertura con uno sforzo spasmodico, con la testa che gli pulsava per il dolore e gli occhi che bruciavano per la polvere accumulatasi sul viso...

Genere: Guerra
Grado di sfida: Medio
Parola d'ordine per il caricamento:
war

IL TRIANGOLO MALEDETTO
Roger Barrow (Missione finale)

Quando Roger Barrow, Agente della Sicurezza Internazionale, portò ai suoi superiori le prove del terribile segreto celato sotto le acque del famoso Triangolo delle Bermude, i pezzi grossi del Governo ordinarono subito un esame dei documenti relativi al caso. Con l'aiuto di potenti apparecchiature e dei nuovi dati forniti da Roger, grazie al suo coraggio ed alla sua bravura, fu individuata la fonte di un segnale che corrispondeva, secondo calcoli triagonometrici, all'intersezione del centro di energia della spirale attraverso la quale Roger era riuscito a fuggire con una fascia mobile di energia perpendicolare alla Luna. La scoperta aprì uno spiraglio sul problema da mesi in discussione: avrebbero dovuto distruggere la base extraterrestre sottomarina e cioè salvare, se possibile, gli esseri umani tenuti in sospensione vitale nelle cabine criogeniche della base?

Un attacco diretto all'avamposto alieno avrebbe segnato la fine di quelle persone, e del resto non sarebbe servito a granché finquanto la fonte di energia principale degli alieni era ancora in funzione altrove...

Quando i suoi superiori lo convocarono di nuovo, Roger era a casa sua sepolto da una montagna di libri sulle Lingue Antiche e Moderne, alla ricerca disperata di qualche indizio sulle uniche due scritte che aveva potuto notare durante la sua avventura nella base extraterrestre: RABHAT AREKK.

Quelle due parole dovevano pur rappresentare qualcosa se gli alieni si erano preoccupati di scriverle, anche perché erano le uniche due scritte in una intera base sottomarina...

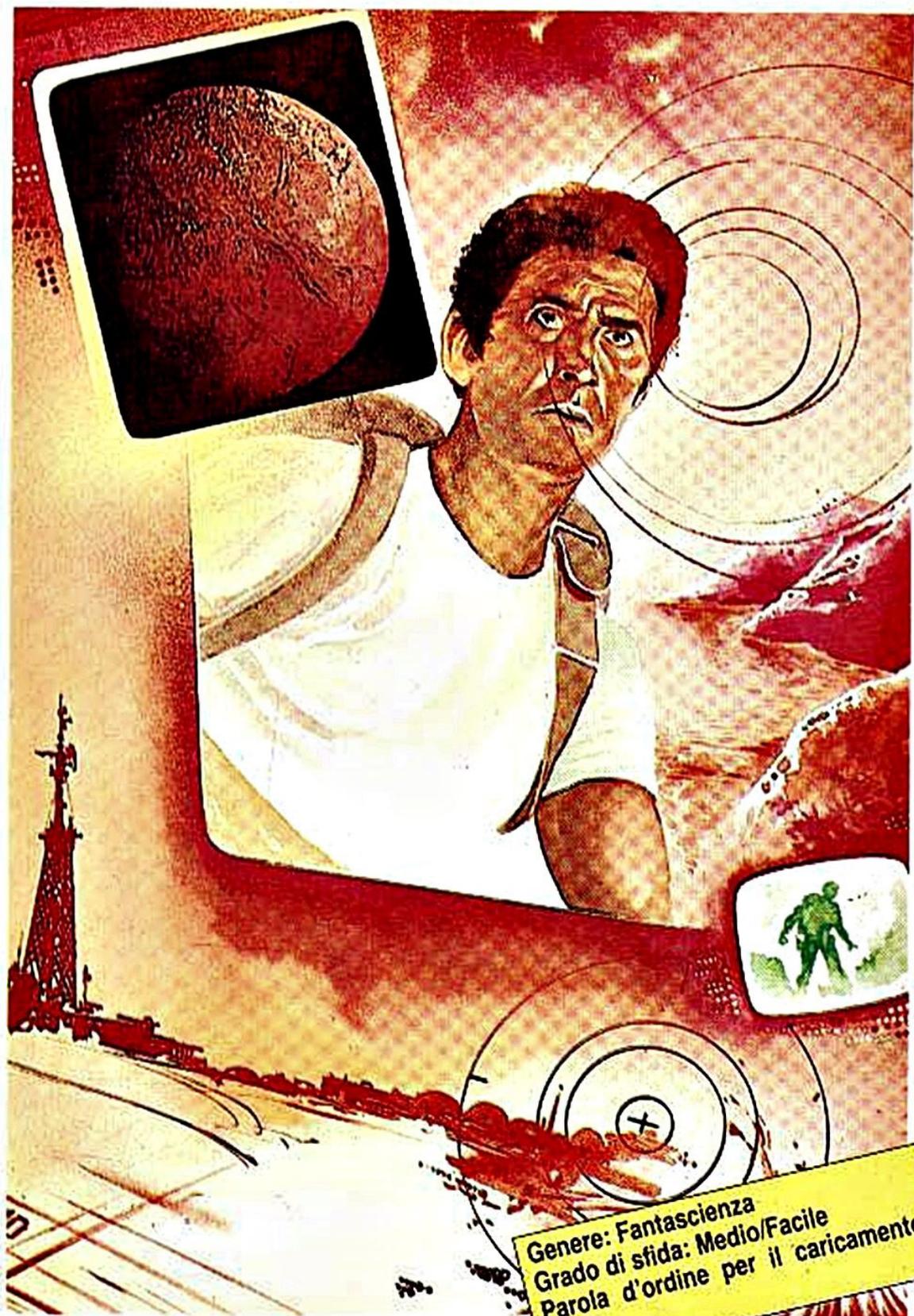
Purtroppo Roger dovette abbandonare i propri studi 'linguistici' e recarsi immediatamente al Dipartimento Centrale della Sicurezza Internazionale, dove i suoi superiori lo attendevano per affidare ancora una volta nelle sue mani il destino del pianeta. Li trovò seduti intorno ad un enorme tavolo di abete, con le facce lunghe e gli occhi stanchi.

Fu subito messo al corrente della situazione: la fonte da cui il segnale sconosciuto proveniva era una piccola isola del Pacifico ignota ai cartografi, ed erano stati già effettuati tre tentativi di attacco e poi di sbarco sull'atollo.

I risultati erano sconcertanti: tutti i mezzi navali ed aerei impiegati nell'impresa avevano subito delle gravi avarie alle apparecchiature, e le armi impiegate avevano rifiutato di funzionare. Inoltre, gli uomini che avevano partecipato all'attacco ed al tentativo di sbarco erano tutti ricoverati per fenomeni di stordimento ed amnesia dovuti ad un tipo particolare di radiazioni presenti sull'isola.

Il problema era stato sottoposto agli scienziati, i quali avevano dapprima proposto il lancio di un missile a testata nucleare, scartando poi l'idea per il dubbio che il missile avrebbe potuto essere deviato da qualche raggio sconosciuto.

Si era infine giunti alla conclusione che le apparecchiature extraterrestri presenti sull'isola dovevano per forza essere capaci di individuare in tempo ogni tentativo di attacco od intrusione entro un certo limite, per cui un tentativo di sbarco condotto da un solo uomo avrebbe potuto essere l'unico mezzo efficace per annientare la difesa aliena.

Naturalmente in seguito ad una tale proposta i pezzi grossi del Governo avevano subito pensato a Roger Barrow, sia per le sue capacità, sia perché era l'unico, fino a quel momento, ad aver penetrato le difese extraterrestri senza riportare disturbi dovuti a radiazioni: a Roger non restava che accettare, prendendo su di sé la responsabilità immane che una tale impresa comportava...

Genere: Fantascienza
Grado di sfida: Medio/Facile
Parola d'ordine per il caricamento:
moon

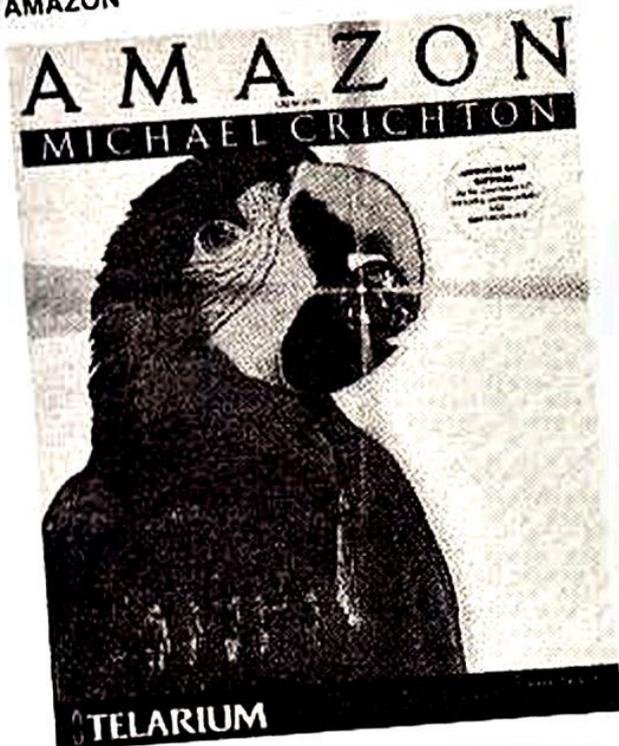
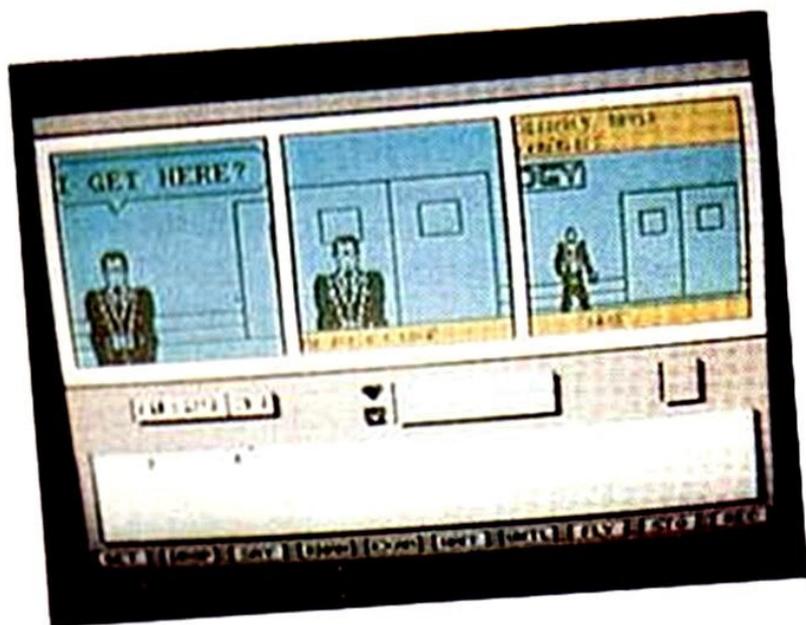
IL FANTASTICO MONDO DELLE ADVENTURES

**Astuzia, intelligenza e fantasia sono le doti principali per essere dei "maghi" delle adventures.
Ma tutti i maghi che si rispettano usano dei trucchi: eccovi, quindi, qualche consiglio utile per diventare degli esperti nella soluzione delle più famose ed intrigate adventures.**

AMAZON

Iniziamo con AMAZON, un'adventure firmata Michael Crichton. Il gioco è ambientato nell'insidiosa foresta Amazzonica, tanto ricca di pericoli e di imprevisti da rivelarsi una trappola mortale per un gruppo di archeologi.
Erano venuti qui per cercare l'antica città di Chak, dove si narra sia nascosto un raro e preziosissimo smeraldo, utilizzabile in varie applicazioni di alta tecnologia per la difesa nazionale.
Voi farete la parte di un investigatore ingaggiato da una società top-secret (nome in codice NSRT) coinvolta nella missione ed interessata, quindi, a scoprire cosa è successo alla squadra di archeologi.
A differenza della maggior parte delle adventures, con AMAZON non avrete bisogno di farvi una mappa per sapere dove vi trovate: inizierete con il primo schermo e, come in un libro, "pagina dopo pagina" arriverete alla fine. Per procedere nel gioco dovrete risolvere degli indovinelli, collegati fra loro: anche se incontrerete delle varianti sul percorso, sarete sempre costretti a tornare sulla "strada principale" ed a risolvere un nuovo quiz per proseguire. Avrete a disposizione pagine di istruzioni, una mappa e una lista di parole chiave.
All'inizio del gioco avete la possibilità di crearvi un "save disk" sul quale salvare le 10 posizioni principali dell'adventure.
Non perdete questa opportunità, anzi sfruttatela il più presto possibile, perché vi farà guadagnare molto tempo prezioso.
Ad esempio, la sequenza d'introduzione prende sei minuti: è molto interessante da vedersi la prima volta, ma non vorrete dover aspettare tutto questo tempo ogni volta che per un banale errore dovrete iniziare da capo!

L'adventure comincia con la scena nella sala di controllo della NSRT quando si hanno notizie della scomparsa degli archeologi.
Sarete subito chiamati a rapporto da un capo che vi chiederà di fare lo spelling del vostro nome.
Fate attenzione: se andando avanti vi sarà richiesto e non lo trascriverete uguale, comprese le lettere maiuscole e minucole, sarete accusati di essere degli impostori e dovrete tornare all'inizio del gioco.
Non appena uscite dall'ufficio del capo fare il primo "save": eliminerete così i sei minuti d'attesa per l'introduzione.
Vi sarà dato un modernissimo equipaggiamento: verificatelo attentamente prima di salire sull'aereo, così saprete esattamente su che cosa potete fare affidamento per fronteggiare le varie situazioni in cui vi troverete.
Il vostro primo compito è di avere informazioni utili da un certo Professore Beneker, di Miami, che purtroppo sarà ucciso prima che possiate parlargli e come aiuto avrete solo il suo pappagallo parlante, Paco, un animale però molto intelligente.
Sarete paracadutati nella giungla e dovrete continuamente rimanere in contatto con la NSRT attraverso una rice-trasmittente computerizzata ed altamente sofisticata.
Così, il Quartier Generale potrà avere sempre segnalazioni sulla vostra posizione per guidarvi in caso di dubbio. Accendendo questo piccolo computer, cambierete l'immagine di dove siete con il display del computer stesso.
Non dimenticate che dovrete digitare un codice segreto per collegarvi con la NSRT!
Queste sono le indicazioni base per poter iniziare a giocare: il resto è affidato alla vostra fantasia.
Ma non preoccupatevi; questa adventure, per quanto originale rispetto alle altre è abbastanza lenta e prevedibile anche per i principianti, che riusciranno senz'altro, con un po' di pazienza, a portarla a termine.

AMAZON

REDHAWK

Passiamo ora all'ultima adventure della Melbourne House, REDHAWK.
Tutto inizia quando Kevin Oliver, un tranquillo cittadino americano, rimane vittima di un incidente e perde completamente la memoria.

La sua vita cambia radicalmente: diventa un reporter di cronaca nera e resta coinvolto in mille pericolose avventure. Voi avete la possibilità di decidere se fare di lui un super-eroe o un super-bandito.

Se scegliete, ad esempio, la prima possibilità, digitate SAY "KWAH" (con le virgolette) e il semplice Signor Oliver diventerà il famoso ed incredibile REDHAWK, in grande eroe dotato di eccezionali poteri, compreso quello di volare. Naturalmente i super-poteri assorbono molta energia: fate attenzione, quindi, a come li usate e per quanto tempo. È necessario che dopo alcuni minuti Redhawk torni alla versione Kevin o consumerete tutta l'energia, perdendo una vita.

Il grado di popolarità di Redhawk, da cui dipende il comportamento degli altri personaggi, è segnalato da una linea che si accorcia o si allunga a seconda di quale impresa egli stia compiendo.

La descrizione delle locazioni è data da dei fumetti che appaiono in alto sullo schermo composti da tre figure che, ad ogni comando, scorrono da destra a sinistra.

L'adventure si gioca in tempo reale ed il passare dei secondi è segnato da un orologio digitale.

Fortunatamente l'orologio si ferma se Kevin non capisce gli ordini che gli date.
Il problema principale in questo gioco è che Kevin sembra non comprendere il linguaggio che si usa normalmente in una adventure; molti ordini elementari non vengono recepiti o sono interpretati in maniera sbagliata.
Ad esempio, il comando OPEN DOOR non darà nessun esito perché la parola "open" confonde il nostro protagonista. Così, l'ordine EXAMINE non è interpretato come interrogare ma come visitare una persona.
Immaginatevi, quindi, quali possano essere le reazioni degli altri personaggi, soprattutto quelli femminili, quando Kevin invece di fare loro delle domande, li scruterà attentamente millimetro per millimetro!
Un po' strano Redhawk, come super-eroe! Anche perché egli è in grado, invece, di capire benissimo frasi complesse con più ordini separati anche solo da virgole.
Sullo schermo in basso vedrete una serie di comandi base attivabili premendo CTRL ed uno dei tasti dei numeri.
Il gioco offre, inoltre, la facilitazione di STORE, cioè la possibilità di salvare su cassetta le vostre varie posizioni.
Gli imprevisti non mancano e nuovi pericoli sembrano sempre in agguato dietro l'angolo.
Peccato che la grafica sia ripetitiva e che manchi una atmosfera di realtà; se questi due aspetti fossero stati curati un po' di più, la MELBOURNE avrebbe realizzato l'avventura dell'anno.

Arrivederci al prossimo numero!
Elena Semplici

* SSS SOLUZIONI *

EXPLORER N. 2: GIOCHI COMMODORE 64/128

Amos Newton - Mente Aliena (II parte)

esamina il sedile, prendi il modulo, esamina il quadro comandi, prendi la cartuccia, EST, esamina la cavità, prendi la tuta, indossa la tuta, prendi il casco, metti il casco, indossa il modulo, apri il portello, OVEST, GIU, afferra il portello, apri il portello, entra, chiudi il portello, GIU, SUD, OVEST, prendi gli occhiali, metti gli occhiali, EST, NORD, EST, GIU, prendi la chiave, EST, posa gli occhiali, SUD, SU, entra nel montacarichi, premi il pulsante numero zero, esci, GIU, OVEST, rimuovi la grata, entra nell'apertura, SUD, NORD, SUD, rimuovi la grata, entra nella apertura, esamina il generatore, collega la bombola, immetti il gas, entra nella apertura, SUD, SUD, NORD, NORD, entra nell'apertura, EST, SU, entra nel montacarichi, premi il pulsante col numero 2, esci dal montacarichi, esamina la penna, prendi la sbarretta, entra nel montacarichi, premi il pulsante numero uno, esci, SUD, EST, ispeziona gli armadietti, prendi la tessera, esamina la tessera, OVEST, GIU, OVEST, OVEST, inserisci la sbarretta, entra, inserisci la cartuccia nello slot, digita TT96, prendi la cartuccia, esci, EST, EST, SU, NORD, entra nel montacarichi, premi il pulsante zero, esci, GIU, NORD, posa la chiave inglese, prendi gli occhiali, metti gli occhiali, OVEST, SU, OVEST, SUD, parla, NORD, entra in ascensore.

Terry Jones - L'occhio del condor (II)

prendi il paracadute, indossa il paracadute, buttati, togli il paracadute, taglia il paracadute, lega le cordicelle, GIU, recupera la corda, SUD, GIU, EST, prendi il bastone, esplora il campo, arrampicati, arrampicati, prendi il coltello, GIU, GIU, attraversa il campo, OVEST, SUD, OVEST, OVEST, SUD, SUD, OVEST, esamina lo scheletro, prendi il bracciale, metti il bracciale, EST, NORD, NORD, EST, SUD, SUD, OVEST, OVEST, sali su albero, lega la corda ad un ramo, calati usando la corda, prendi il gioiello, prendi la tavoletta, sali su per la corda, recupera la corda, GIU, EST, EST, NORD, NORD, esamina il Dio, infila la mano nella fessura, SUD, SUD, NORD, OVEST, NORD, sali per le scale, SU, spingi il portone, entra, SUD, SUD, GIU, esamina le pareti, R, spingi il blocco, SUD, taglia il bastone, infila il bastone nel foro, OVEST, prendi la lancia, SUD, brucia la polvere, S, traghettati con la zattera, SUD, lega la corda, tira la corda, E, inserisci il gioiello, OVEST, NORD, usa la zattera, NORD, NORD, NORD, EST, prendi oro, OVEST, infila la tavoletta.

Clive Sullivan - Nessuna notizia dal campo base

SUD, prendi il martello, EST, NORD, EST, NORD, NORD, prendi il seghetto, SUD, NORD, entra nel camion, prendi lo scalpello, EST, prendi il piccone, OVEST, esci dal camion, SUD, EST, prendi la corda, OVEST, SE, entra nella buca, GIU, sposta la pietra, prendi il fucile, SU, SU, SUD, SU, SU, SU, posa il seghetto, posa lo scalpello, posa il piccone, attraversa il ponte, EST, posa il fucile, posa il martello, posa la corda, OVEST, OVEST, prendi il piccone, prendi il seghetto, prendi lo scalpello, EST, EST, prendi il fucile, prendi il martello, prendi la corda, SU, SU, OVEST, riparati sotto il costone di roccia, urla, vai su per il sentiero, SU, esamina le rovine, lega la corda, alla colonna, afferra la corda, aspetta, R, lascia la corda, OVEST, NORD, EST, prendi il bastone, esamina il tempio, prendi la catena, OVEST, NORD, NORD, calati giu nel burrone, SUD, EST, EST, spara, EST, esamina il tuo amico, libera il tuo amico, prendi il tuo amico, OVEST, OVEST, OVEST, NORD, SU, SUD, SUD, SUD, EST, SU, SU.

EXPLORER N. 2: GIOCHI MSX

Terry Jones - L'Occhio del Condor (Parte II)

INDOSSA IL PARACADUTE, BUTTATI, TOGLITI IL PARACADUTE, TAGLIA LE FUNICELLE DEL PARACADUTE, LEGA LE CORDICELLE, SCENDI, RECUPERA LA CORDA, SUD, SCENDI, EST, PRENDI IL BASTONE, ESPLORA IL CAMPO, ARRAMPICATI SULL'ALTARE, ARRAMPICATI, PRENDI IL COLTELLO, SCENDI, SCENDI, ATTRAVERSA IL CAMPO, OVEST, SUD, OVEST, OVEST, SUD, SUD, OVEST, ESAMINA LO SCHELETRO, INDOSSA IL BRACCIALE, EST, NORD, NORD, EST, SUD, SUD, OVEST, OVEST, SALI SULL'ALBERO, LEGA LA CORDA AD UN RAMO, CALATI USANDO LA CORDA, PRENDI IL GIOIELLO, PRENDI LA TAVOLETTA, SALI SU PER LA CORDA, RECUPERA LA CORDA, SCENDI, EST, EST, NORD, NORD, ESAMINA IL DIO, INFILA LA MANO NELLA FESSURA, PRENDI IL SACCHETTO, SUD, SUD, NORD, OVEST, NORD, SALI PER LE SCALE, SALI, SPINGI IL PORTONE, ENTRA, SUD, SUD, SCENDI, ESAMINA LE PARETI, SPINGI IL BLOCCO, SUD, TAGLIA IL BASTONE, INFILA IL BASTONE NEL FORO, OVEST, PRENDI LA LANCIA, SUD, BRUCIA L'INCENSO, PRONUNCIA LE PAROLE MAGICHE UXTIL TLIPAC, SUD, TRAGHETTATI, SUD, LEGA LA CORDA ALL'ANELLO DI FERRO, TIRA LA CORDA, EST, INSERISCI IL GIOIELLO AL SUO POSTO, OVEST, NORD, USA LA ZATTERA, NORD, NORD, NORD, EST, PRENDI L'ORO, OVEST, INFILA LA TAVOLETTA NEL FORO.

Amos Newton - Mente Aliena (Parte II)

ESAMINA IL SEDILE, PRENDI IL MODULO, ESAMINA IL QUADRO COMANDI, PRENDI LA CARTUCCIA, EST, ESAMINA LA CAVITÀ, PRENDI LA TUTA, INDOSSA LA TUTA, METTI IL CASCO, INDOSSA IL MODULO, APRI IL PORTELLO, OVEST, SCENDI, AFFERRA IL PORTELLO, APRI IL PORTELLO, ENTRA, CHIUDI IL PORTELLO, SCENDI, SUD, OVEST, PRENDI GLI OCCHIALI, INDOSSA GLI OCCHIALI, EST, NORD, EST, SCENDI, PRENDI LA CHIAVE, EST, POSA GLI OCCHIALI, SUD, SALI, ENTRA NEL MONTACARICHI, PREMI IL PULSANTE NUMERO UNO, ESCI, SUD, SCENDI, OVEST, SUD, ESAMINA L'ARMADIETTO, PRENDI LA BOMBOLA, NORD, EST, SALI, NORD, ENTRA NEL MONTACARICHI, PREMI IL PULSANTE NUMERO ZERO, ESCI, SCENDI, OVEST, RIMUOVI LA GRATA, ENTRA NELL'APERTURA, SUD, NORD, SUD, RIMUOVI LA GRATA, ENTRA NELL'APERTURA, ESAMINA IL GENERATORE, COLLEGA LA BOMBOLA, IMMETTI IL GAS, ENTRA NELL'APERTURA, INDOSSA IL PARACADUTE, BUTTATI, TOGLITI IL PARACADUTE, TAGLIA LE FUNICELLE DEL PARACADUTE, LEGA LE CORDICELLE, SCENDI, RECUPERA LA CORDA, SUD, SCENDI, EST, PRENDI IL BASTONE, ESPLORA IL CAMPO, ARRAMPICATI SULL'ALTARE, ARRAMPICATI, PRENDI IL COLTELLO, SCENDI, SCENDI, ATTRAVERSA IL CAMPO, OVEST, SUD, OVEST, OVEST, SUD, SUD, OVEST, ESAMINA LO SCHELETRO, INDOSSA IL BRACCIALE, EST, NORD, NORD, EST, SUD, SUD, OVEST, OVEST, SALI SULL'ALBERO, LEGA LA CORDA AD UN RAMO, CALATI USANDO LA CORDA, PRENDI IL GIOIELLO, PRENDI LA TAVOLETTA, SALI SU PER LA CORDA, RECUPERA LA CORDA, SCENDI, EST, EST, NORD, NORD, ESAMINA IL DIO, INFILA LA MANO NELLA FESSURA, PRENDI IL SACCHETTO, SUD, SUD, NORD, OVEST, NORD, SALI PER LE SCALE, SALI, SPINGI IL PORTONE, ENTRA, SUD, SUD, SCENDI, ESAMINA LE PARETI, SPINGI IL BLOCCO, SUD, TAGLIA IL BASTONE, INFILA IL BASTONE NEL FORO, OVEST, PRENDI LA LANCIA, SUD, BRUCIA L'INCENSO, PRONUN-

CON L'ANNO NUOVO EXPLORER VI DÀ LA POSSIBILITÀ DI DIVENTARE

COLLABORATORI DELLA RIVISTA!!!

DAI PROSSIMI NUMERI, INFATTI, RISERVERÀ ALCUNE PAGINE AGLI ARTICOLI DEI LETTORI. NON DOVRETE FARE ALTRO CHE INVIARCI UN VOSTRO ARTICOLO INERENTE AL MONDO DELLE AVVENTURE (IL VOSTRO PARERE O LE VOSTRE CRITICHE SU TUTTE LE ADVENTURES ESISTENTI SUL MERCATO, LE VOSTRE SIMPATIE PER I PERSONAGGI, E COSÌ VIA).

OGNI MESE PUBBLICHEREMO GLI ARTICOLI MIGLIORI, "FIRMATI" CON I NOMI DEI "NEO-GIORNALISTI". MI RACCOMANDO, NON SCRIVETE DEI ROMANZI!!! RICORDATEVI CHE EXPLORER È UNA RIVISTA E NON UN'ENCICLOPEDIA. LA REDAZIONE, COMUNQUE, AVRÀ LA FACOLTÀ DI "TAGLIARE" GLI ARTICOLI TROPPO "LUNGHI".

GLI ARTICOLI NON PUBBLICATI NON VERRANNO RESTITUITI. RESTA INTESO CHE NESSUN ARTICOLO VERRÀ RETRIBUITO.

ADVENTURES IN ITALIANO
VIKING
TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K
N. 1
GENNAIO 1987
L. 10.000
CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K
ROY NORTON
MURRAY SHANNON
TED BARRET